

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Pius Dian Widi, 2012. Pengantar Game.  
<http://ns.akakom.ac.id/~piusanggoro>, di akses pada tanggal 05 Agustus 2012
- Anonim, 2010. Permainan Untuk SD Kelas 3.  
<http://www.duniabelajar.com>, di akses pada tanggal 11 Juli 2012
- Anonim, 2006. Golden T Studios. <http://www.goldenstudios.or.id>,  
di akses pada tanggal 11 Juli 2012
- Charibaldi, Novrido. 2010. Solusi Pemrograman Java. Penerbit Pyramedia. Yogyakarta
- Ikhwan, Arief, 2012. Apa itu UML Mas Arief.  
<http://ariefikhwan.web.ugm.ac.id>, di akses pada tanggal 05 Agustus 2012
- Khafid, M. Dan Restu Prasetyo. 2010. Mandiri Mengasah Kemampuan Diri Matematika Untuk SD/MI Kelas III. Penerbit Erlangga. Jakarta
- Mardika, Rizky Putra. 2011. Game Futsal Berbasis Desktop Menggunakan Java. STMIK Akakom. Yogyakarta
- Nugroho NW, Andi Taru. 2010. Pemrograman Game dengan Java dan GTGE. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Wirosani. 2010. Aplikasi Game Edukasi Adventure Visual Novel Menggunakan Flash Actionscript 3. STMIK Akakom. Yogyakarta